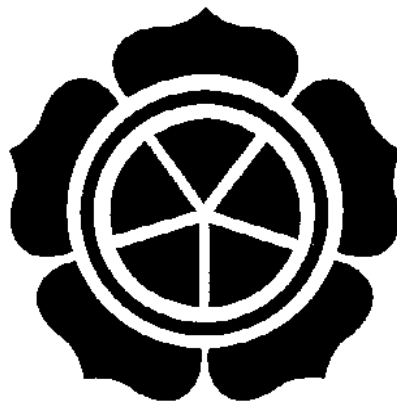


**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENJUALAN TIKET DI ANGKUTAN  
SUNGAI DANAU DAN PENYEBRANGAN (ASDP) BANGKA BARAT  
PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG  
SKRIPSI**



**Disusun Oleh:**

**Yusuffian Tony**

**06.11.1230**

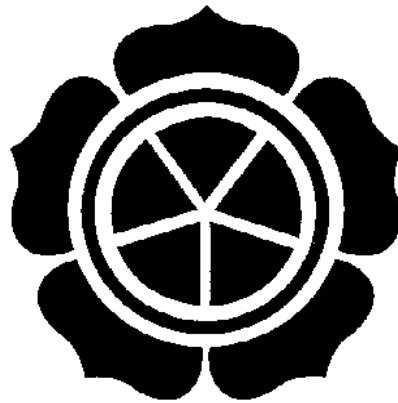
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
“AMIKOM “  
YOGYAKARTA  
2011**

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENJUALAN TIKET DI ANGKUTAN  
SUNGAI DANAU DAN PENYEBRANGAN (ASDP) BANGKA BARAT  
PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana S1 pada Jurusan Teknik Informatika



Disusun Oleh:

**Yusuffian Tony**

**06.11.1230**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media  
Informasi Penjualan Tiket Di Angkutan Sungai Danau Dan Penyebrangan  
(ASDP) Bangka Barat Provinsi Kepulauan Bangka Belitung**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yusuffian Tony**

**06.11.1230**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 10 Maret 2011

**Dosen Pembimbing**

  
**Hanif AL Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media  
Informasi Penjualan Tiket Di Angkutan Sungai Danau Dan Penyebrangan  
(ASDP) Bangka Barat Provinsi Kepulauan Bangka Belitung**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yusuffian Tony**

**06.11.1230**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 15 April 2011

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Kusnawi, S.Kom., M.Eng.,**  
NIK. 190302112

**Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.**  
NIK. 190302107

**Hanif AL Fatta, M.Kom**  
NIK. 190302096

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 April 2011

**KEJUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, 15 April 2011

Yusuffian tony

06.11.1230

## **MOTTO**

*Belajarlh untuk bersabar dan  
bersabarlah untuk belajar*

*Setiap satu masalah ada seribu penyelesaian  
dengan cara melihat masalah itu dari sudut pandang yang berbeda*

*Berpikir positiflah terhadap setiap kegagalan,  
maka kegagalan itu akan menunjukkan jalan menuju kesuksesan*

*Rasa malas & mudah menyerah akan hadir  
disaat kesuksesan tinggal selangkah lagi*

*Buatlah hidup lebih bermakna dengan menyelesaikan  
Secara bijak rintangan dan masalah yang ada*

*Manusia yang sering membuat manusia lain gagal  
adalah manusia itu sendiri*

*Allah tidak membebani seseorang  
melainkan sesuai dengan kesanggupannya  
(Al-Baqarah[2]:286)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Kuucapkan syukur Alhamdulillah kekhadirat Allah SWT atas semua karunia, hidayah dan inayah-Nya, sehingga akhirnya aku bisa menyelesaikan studiku. Sholawat serta salam aku limpahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladannya kepadaku, semoga aku bisa mengikuti teladanmu. Dan akhirnya aku persembahkan Skripsi ini untuk :

- ∅ Kedua Orang Tua ku, terima kasih atas cinta dan kasih sayang, terima kasih atas perhatiannya, terima kasih atas pengorbanannya, terima kasih atas semuanya, sehingga aku bisa seperti ini. Semoga semua kebaikan yang telah kalian berikan kepada ku dibalas oleh Allah SWT dengan berlipat ganda kebaikan. Amin.
- ∅ Kakak-kakak ku, Mardiantony, Agus Riantony, Adik Kecilku Putri Wahyuni, Kakak ipar ku Suryaningsih, Ponakan kecil ku Alivia Azahra, wanita yg telah menemani ku selama 5 Tahun ini Elita, terima kasih atas cinta, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungannya, sehingga aku bisa menyelesaikan kuliah ku dengan baik dan lancar.
- ∅ Teman-teman ku : Iman, Anas, Dayat dan Dwi ..... thank,s for All.
- ∅ Anak-anak S1-TI 2006 kelas D. Aku bakalan kangen kalian ni.....
- ∅ Semua Dosen, Karyawan dan penghuni atau civitas Akademik STMIK Amikom Yogyakarta. Aku bangga menjadi Mahasiswa di sini. Hidup Amikom!
- ∅ Semua orang yang telah mendukung aku selama ini yang tidak bisa disebut namanya satu-persatu.... Terima kasih.

Penulis

## KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, Segala puji dan syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Analisis dan Desain Aplikasi berbasis Multimedia sebagai Media Informasi Penjualan Tiket di Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan (ASDP) Bangka Barat Provinsi Kepulauan Bangka Belitung“ yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Teknik Informatika di STMIK ”AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK“AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Alipangera, selaku ketua jurusan teknik informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Tim penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.



5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisa Laporan Skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Akhirnya dengan doa kepada Allah, semoga jasa dan amal baiknya mendapat rahmat dan imbalan yang setimpal dari-Nya (Amin).

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 15 April 2011


Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	7
2.2 Objek-Objek Multimedia .....	8
2.2.1 Teks .....	8
2.2.2 Animasi.....	9
2.2.3 Grafik atau Gambar.....	9
2.2.4 Suara.....	9
2.2.5 Video .....	10

2.3	Macam-Macam Struktur Aplikasi Multimedia.....	10
2.3.1	Struktur Linier.....	10
2.3.2	Struktur Menu .....	11
2.3.3	Struktur Hierarki .....	12
2.3.4	Struktur Jaringan.....	14
2.3.5	Struktur Kombinasional.....	15
2.4	Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia.....	16
2.5	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	19
2.5.1	Flash CS 3.....	19
2.5.2	MySQL Database Server.....	21
2.5.3	PHP.....	21
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>23</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	23
3.2	Analisa Sistem .....	28
3.2.1	Analisa Kelemahan Sistem .....	39
3.2.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	33
3.2.1.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	33
3.2.1.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	34
3.2.1.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	34
3.2.1.2.3	Sumber Daya Manusia.....	35
3.2.2	Analisa Biaya Manfaat .....	35
3.2.2.1	Komponen-Komponen Biaya .....	35
3.2.2.2	Komponen-Komponen Manfaat .....	36
3.2.3	Analisa Studi Kelayakan .....	43
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi .....	43
3.2.3.2	Kelayakan Ekonomi .....	44
3.2.3.3	Kelayakan Operasional.....	44
3.2.3.4	Kelayakan Hukum.....	44
3.3	Perancangan.....	45
3.3.1	Perancangan Multimedia .....	45
3.3.1.1	Mendefinisikan Masalah.....	45

3.3.1.2 Merancang Konsep.....	45
3.3.1.3 Merancang Isi.....	46
3.3.1.4 Menulis Naskah.....	46
3.3.1.5 Merancang Grafik .....	50
3.3.2 Perancangan Basis Data.....	52
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
4.1 Produksi Sistem Multimedia .....	60
4.1.1 Pembuatan Background Menggunakan Adobe Photoshop CS3.....	60
4.1.2 Pembuatan Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS3.....	61
4.1.2.1 Import Image.....	61
4.1.2.2 Pembuatan Tombol .....	61
4.1.2.3 Penggunaan Action Script .....	62
4.1.3 Pembuatan Basis Data.....	65
4.1.4 Koneksi PHP dengan MySQL .....	69
4.1.5 Membuat File Exe .....	69
4.2 Pembahasan .....	70
4.2.1 Halaman Administrator .....	70
4.2.1.1 Halaman Login.....	70
4.2.1.2 Halaman Jenis Kapal .....	72
4.2.1.3 Halaman Kapal.....	73
4.2.1.4 Halaman Harga Tiket .....	74
4.2.1.5 Halaman Golongan.....	75
4.2.1.6 Halaman Jadwal .....	76
4.2.1.7 Halaman Kategori Trip.....	77
4.2.1.8 Halaman Kategori .....	78
4.2.1.9 Halaman Trip .....	79
4.3 Uji Coba Sistem.....	80
4.4 Cara Menggunakan Sistem.....	81
4.4.1 Admin .....	81
4.4.2 Client .....	81



4.5 Pengujian Sistem .....	81
4.6 Manual Program .....	89
4.6.1 Intro .....	89
4.6.2 Menu Utama.....	90
4.6.3 Menu Jadwal .....	91
4.6.4 Menu Harga .....	92
4.6.5 Menu Normal.....	93
4.6.6 Menu Padat .....	94
4.6.7 Menu Kapal.....	95
4.7 Pemeliharaan .....	98
4.7.1 Perangkat Keras (Hardware).....	98
4.7.2 Perangkat Lunak (Software) .....	98
4.7.3 Pemeliharaan Brainware.....	99
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>100</b>
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran.....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rincian Biaya Manfaat .....	37
Tabel 3.2	Hasil Kelayakan Ekonomi .....	42
Tabel 3.3	Rancangan Naskah .....	47
Tabel 3.4	Jenis Kapal.....	53
Tabel 3.5	Kapal.....	53
Tabel 3.6	Harga Tiket .....	53
Tabel 3.7	Golongan.....	54
Tabel 3.8	Jadwal.....	54
Tabel 3.9	Kategori.....	54
Tabel 3.10	Trip .....	54
Tabel 3.11	Login.....	54
Tabel 3.12	Kategori Trip.....	55
Tabel 3.13	Pengujian Program .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier.....	11
Gambar 2.2	Sruktur Menu .....	12
Gambar 2.3	Struktur Hierarki .....	13
Gambar 2.4	Struktur Jaringan.....	14
Gambar 2.5	Struktur Kombinasi .....	15
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia Oleh Raymond Mc Leod.....	16
Gambar 2.7	Tampilan Adobe CS3 .....	19
Gambar 3.1	Struktur Aplikasi Multimedia ASDP .....	46
Gambar 3.2	Rancangan Halaman Intro .....	50
Gambar 3.3	Rancangan Halaman Menu Utama .....	51
Gambar 3.4	Rancangan Informasi Setiap Menu .....	51
Gambar 3.5	Rancangan Basis Data.....	52
Gambar 3.6	Rancangan Antar Muka Website .....	55
Gambar 3.7	Form Kapal .....	55
Gambar 3.8	Form Jadwal.....	56
Gambar 3.9	Form Jenis Harga .....	56
Gambar 3.10	Form Golongan Harga.....	57
Gambar 3.11	Form Jadwal.....	57
Gambar 3.12	Form Kategori.....	58
Gambar 3.13	Form Trip.....	58
Gambar 3.14	Form Login .....	58
Gambar 4.1	Tampilan New Adobe Photoshop .....	60
Gambar 4.2	Cara Mengimport File Bacground .....	61
Gambar 4.3	Cara Membuat Tombol .....	62
Gambar 4.4	Halaman Menu Utama.....	63
Gambar 4.5	PhpMyadmin.....	65
Gambar 4.6	Jendela Publish Setting.....	70
Gambar 4.7	Halaman Login.....	71

Gambar 4.8	Halaman Jenis Kapal.....	72
Gambar 4.9	Halaman Kapal.....	73
Gambar 4.10	Halaman Harga Tiket .....	74
Gambar 4.11	Halaman Golongan.....	75
Gambar 4.12	Halaman Jadwal .....	76
Gambar 4.13	Halaman Kategori Trip.....	77
Gambar 4.14	Halaman Kategori .....	78
Gambar 4.15	Halaman Trip .....	79
Gambar 4.16	Password Salah .....	87
Gambar 4.17	Password Salah .....	87
Gambar 4.18	Menu Jadwal .....	87
Gambar 4.19	Jika Edit Diklik .....	88
Gambar 4.20	Jika Delet Diklik .....	88
Gambar 4.21	Tampilan Intro .....	89
Gambar 4.22	Tampilan Menu Utama.....	90
Gambar 4.23	Tampilan Menu Jadwal .....	91
Gambar 4.24	Tampilan Menu Harga.....	92
Gambar 4.25	Tampilan Menu Normal .....	93
Gambar 4.26	Tampilan Menu Padat .....	94
Gambar 4.27	Tampilan Menu Sangat Padat.....	95
Gambar 4.28	Tampilan Menu Kapal.....	96
Gambar 4.29	Tampilan Menu Galeri .....	97



## INTISARI

Seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi yang begitu pesat telah mengantar manusia pada suatu peradaban baru yaitu peradaban masyarakat informasi. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa berkembang kearah yang lebih baik. Salah satu yang berkembang cukup pesat adalah bidang teknologi informasi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam penyaluran informasi dalam bentuk aplikasi multimedia. Dimana data-data yang disusun dapat berupa teks, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan data-data suara atau video sekalipun. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia informasi yang dihasilkan akan lebih menarik, interaktif dan juga lebih ekonomis. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk memberi informasi mengenai produk ataupun jasa yang ditawarkan sebuah perusahaan secara jelas dan menarik, dalam hal ini penggunaan teknologi multimedia yang mampu menyampaikan informasi dengan lebih indah dan hidup karena menampilkan suara, gambar, video, animasi secara menarik dan interaktif dalam arti pengguna informasi dapat memilih informasi apa saja yang ingin didapatkan.

Selama ini ASDP hanya memasarkan produk yang mereka tawarkan melalui media cetak seperti Koran dan dari mulut ke mulut sehingga dinilai sangat kurang memuaskan bagi konsumen yang ingin mengetahui secara spesifik jenis produk lain yang ditawarkan, Padahal masih banyak lagi yang ditawarkan oleh ASDP.

Keywords : Multimedia, Informasi tiket, Flash

## ABSTRACT

*Along with advances in communication technology so rapidly has led humans to a new civilization is the civilization of the information society. Science and technology developed rapidly and produce new innovations along with the development of human thought patterns that are constantly evolving towards a better. One is a rapidly growing field of multimedia-based information technology plays an important role in distributing information in the form of multimedia applications. Where is the data compiled can be text, images, animations, and even to diperlengkap with voice data or video though. From this it can be concluded that with the multimedia information generated will be more attractive, interactive and also more ekonomisKemajuan technology can be used to provide information about products or services offered by a company in a clear and interesting, in this case the use of multimedia technology that is able to convey information more beautiful and alive that it delivers voice, images, video, animation in an interesting and interactive in the sense of information users can choose what information you want to get.*

*During this ASDP only market products that they offer through print media like newspapers and by word of mouth, so are considered less satisfactory for consumers who want to know the specific types of other products offered, the fact there are many more that are offered by the ASDP.*

**Keywords : Multimedia, Ticket Information, Flash**